

## L'ORACLE ET LE POSSEDÉ

**Note :** Pour bien exploiter le potentiel de ce scénario, vous aurez besoin du supplément « Tales of the Westmarch » (écrit par Randell Doty) disponible sur le net à l'adresse . Ce scénario n'a lieu d'être que si vos aventuriers décident d'éviter le Dunland pour revenir à Tharbad.

### 15 Lothron 1406 du Troisième Age

Les aventuriers entament leur voyage de retour vers Tharbad, suite à la résolution du mystère de la Dame Blanche, en attendant la confrontation avec l'aubergiste qui les a piégés. Quittant Aldvedh au Calenardhon, ils rejoignent la forteresse d'Aglarond en compagnie du seigneur Iorlas, que les aventuriers ont dû logiquement sauver à Aldvedh d'un groupe d'assassins. A Aglarond, après un dernier banquet, les aventuriers quittent le seigneur Iorlas pour rejoindre le cours de l'Angren, observant au loin l'impressionnante citadelle d'Angrenost, pour enfin faire halte à Ethryrion Solophas, qui se trouve sur l'autre rive de l'Angren. Selon de nombreux témoignages recueillis à Aldvedh et à Calmirië, l'un des Sept (dont Ervath) se serait réfugié dans la région, et notamment dans les cités de Derwath ou de Beldwin.

Là, à Ethryrion Solophas, pour éviter un retour des aventuriers via le Dunland (le trajet de l'aller), vous pouvez faire intervenir les villageois parlant du Dunland ou des voyageurs. Ces derniers évoquent que le sud Dunland est en effervescence, et que les officiels recherchent activement quelques individus soupçonnés de crimes très graves. Les voyageurs ont été quelques peu molestés, avant d'avoir été relâchés, quelque peu allégés de leur bourse. Selon leurs dires, les patrouilles de Dunlendings ont considérablement augmenté. Il paraît donc plus sage de contourner le Dunland via l'Angren et le Gwathló pour atteindre Tharbad. La première étape du voyage est Beldwin.

Un étroit pont traversant les gorges de l'Angren permet d'accéder à Beldwin. Il est assez étroit. A l'arrivée des aventuriers, un noble arrogant du Dunland et sa suite s'apprête à le traverser, et se dirige vers les Montagnes Blanches. Le noble en question, le seigneur Easgan quitte Beldwin dans l'après midi pour chasser dans les vastes territoires des Marches de l'Ouest et compte revenir dans la nuit le lendemain matin). Il refuse de céder la place aux aventuriers, même si ces derniers doivent attendre une heure. Enfin, après ce léger contretemps, les aventuriers arrivent à Beldwin à la nuit tombée (voir Tales of the Westmarch). Beldwin est une importante cité marchande, avec des marchands venant aussi bien du Dunland que du Gondor tout proche.

Plusieurs auberges sont disponibles, au choix entre le Vagabond (des prix modérés, situé à l'extrémité nord de la ville, #3), l'Arche d'Acier (une respectable taverne pour des commerçants et communs, #16), la Cuillère Dorée (malheureusement à vendre, #40), La Lame Courbée (fréquentée par les Dunlendings, #47), ainsi qu'une autre auberge, mais assez isolée par rapport à la ville (un repaire de ruffians). Il y a quelques auberges isolées dans les petits villages alentours, ainsi que la possibilité de loger chez l'habitant si besoin est.

### Le retour d'Ervath ?

Quelque soit l'auberge choisie, l'une des chambres occupée par les aventuriers est prise d'assaut par des hommes masqués. Ils portent armure de cuir souple, blason avec une vipère noire s'enroulant autour d'une épée noire, étrange masque de vautour. Tous ces éléments font référence à Ervath, que les aventuriers pensent avoir tué lors de la cérémonie du Yule à Tharbad (voir Traquenards à Tharbad, mais aussi Un Mariage Mouvementé et un Amour de Cheval).

Les assassins attaquent tous avec de courtes dagues enduites d'un poison extrêmement efficace (Slota, niveau 7, venin d'araignée du Rhovanion, paralysie lente entre 1 à 3 jours, de -30 à -90 % en action, la mort survenant en 1d10 jours), tout comme les assassins de la Dernière Auberge (voir le premier scénario). Il est nécessaire pour la suite du scénario que les assassins blessent quelques aventuriers, et qu'en plus qu'ils volent certaines de leurs possessions les plus chers.

Les hommes masqués : Niv 4, PdC 73, Armure cuir souple, BD 20, Dague 100

Ce poison est incolore, de ce fait les aventuriers ne suspecteront qu'ils sont empoisonnés que le

## **Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)**

lendemain ou le surlendemain, lorsque les premiers effets se feront sentir (des faiblesses étranges, des vomissements intempestifs ...), à moins qu'ils inspectent minutieusement les armes de leurs adversaires. Par conséquent, leur survie, tout comme il y a quelques mois, est liée à un animiste pouvant jeter le sort Purification : Neutralisation du Poison. Il faut alternativement se procurer de toute urgence des feuilles d'Eldaana, mais cette plante pousse seulement sur le littoral océanique, sous un climat froid. Il y a fort peu de chances que l'herboriste possède une telle plante.

Après avoir défait les assassins, ces derniers ne se montreront pas trop coopératifs, évoquant juste de manière sibylline le nom d'Ervath, qu'un homme lui ressemblant leur a ordonné cet assaut sur l'auberge lors d'un rendez vous secret dans la forêt dans les montagnes blanches. Ils peuvent avouer aussi que dans la région, ils sont au moins une vingtaine, et que certains comploteurs sont infiltrés dans la suite des seigneurs Easgan et Negolos. Si forcé, l'un des assassins peut promettre de conduire les aventuriers jusqu'à ce lieu où l'homme mystérieux a été rencontré, qui est tout proche du site de l'Oracle (voir Tales of the Westmarch). Le restant de la nuit se passe sans incidents, mais la nuit est fort courte.

### **L'arrivée de Easgan**

Tôt dans la matinée, des hérauts annoncent l'arrivée d'un puissant seigneur, réveillant au passage toute la ville. Bientôt, un impressionnant cortège s'annonce, traverse les rues de la ville, en longeant l'auberge occupée par les aventuriers. Easgan et ses hommes se fraient un chemin dans la ville, jusqu'à son importante demeure seigneuriale, refoulant les trop curieux. L'un des hommes réquisitionne d'emblée et sans aucune explication l'animiste et l'herboriste (#21 et #22). Des gardes sont placés devant les habitations, pour les protéger d'éventuels pillards (des rumeurs persistantes circulent en ville sur un groupe de pillards ayant élu résidence à proximité de la Lame Courbée, et qui aurait rançonné les commerces alentour).

Reste à résoudre le problème de l'empoisonnement. Au gré de votre fantaisie, les marchands ou les badauds peuvent déclarer avoir vu récemment l'animiste (une belle et jeune femme Dunlending) en ville, prête à partir en voyage dans les Montagnes Blanches, pour consulter l'Oracle (c'est ce qu'elle s'apprêtait à faire si Easgan ne lui avait pas mis le grappin dessus), ou encore auprès du seigneur Negolos. Certains villageois savent même pourquoi l'animiste aurait été appelée, pour soigner la compagne du seigneur, atteinte d'un mal étrange et subit lors d'une partie de chasse.

Au bout d'un rapide petit interrogatoire, il est clair que l'animiste a été réquisitionnée par le seigneur Easgan, et que la ville de Derwath (l'autre importante cité du Westmarch) est trop éloignée pour espérer une guérison prompte. De même, un marchand de fourrure du lointain sud affirme avoir vu il y a quelques jours ou quelques lunes un homme balafré ressemblant étrangement à Ervath. Il ne se rappelle plus trop quand, sauf qu'il a acheté à Beldwin une nouvelle armure et une fourrure auprès de lui. Ce n'est pas son rôle d'espionner ses clients.

### **Drame dans le domicile de Easgan**

Sachant que l'animiste est présente chez Easgan, il y a de fortes chances pour que les aventuriers cherchent à s'introduire dans la villa privée du noble, soit officiellement (ils sont repoussés la première fois, puis autorisés à voir le seigneur), soit officieusement. Railya l'animiste est au chevet de Dame Kurna, l'épouse du seigneur Easgan. Si les aventuriers sont assez diplomates, ils peuvent se faire un allié du seigneur, en empêchant dès lors la tentative d'assassinat à l'encontre de Dame Kurna. Le seigneur, bien qu'il soit assez bourru, est loin d'être un allié de l'Ordre des Sept, et si on lui propose de venger sa femme et de nettoyer la région, il sera partant.

Si les aventuriers ne réussissent pas ou ne cherchent pas à voir le seigneur Easgan, un drame innommable se produit, alors que Railya veille sa patiente. Malgré la vigilance des gardes, un assassin réussit à s'introduire dans la chambre, blessant mortellement l'animiste et Dame Kurna. Un masque de vautour et/ou une possession fort reconnaissable d'un aventurier (son carquois, sa bague, etc...) sont laissés sur les lieux du drame, l'assassin réussit à s'esquiver comme il est venu. Il a visiblement été gêné dans sa tâche par l'intervention des hommes de la garde, qui ont réussi à éviter le pire. Cependant, les deux femmes sont dans un état critique, prêt à mourir d'un moment à l'autre.

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

Le lendemain (ou quelques heures après avoir été refoulés), des serviteurs font chercher les aventuriers, indiquant que Railya l'animiste peut enfin les recevoir. Il ne s'agit que d'un subterfuge car ils sont reçus par le seigneur Easgan, fort en colère et remonté contre les aventuriers, qu'il accuse d'être les meurtriers de sa bien aimée (ce dernier pense que les aventuriers ont partie liée avec les assassins, des alliés d'Ervath).

Si les aventuriers réussissent à se disculper, le seigneur ne se montre pas plus amical mais légèrement moins haineux, et libère les aventuriers, sur cette phrase intrigante : "seul le seigneur Negolos pourra se prononcer sur ces agressions inqualifiables de la junte elfe et dunedane sur notre peuple". S'ils soignent Dame Kurna et Railya, le seigneur sera plus amical, mais ne donnera aucune récompense. Le fait qu'ils soignent Dame Kurna et Railya n'aura aucune influence sur le jugement final, bien qu'il soit possible qu'Easgan se montre moins rude et méprisant. Il les invite ensuite à suivre ses gardes, qui les conduiront jusqu'au seigneur Negolos.

### Au château Amon Roch

Emmenés de force par les hommes d'Easgan, les aventuriers sont conduits jusqu'à Amon Roch (ce qui représente à peu près une heure de voyage, étant donné que toute la suite d'Easgan est au complet), la demeure personnelle de Negolos. Le jugement se fait dans la foulée, avec Negolos en tant que juge. Les faits justifiant l'accusation sont rapportés de façon neutre par Easgan, qui laisse ensuite la parole aux aventuriers. L'accusation est représentée par le ou les gardes survivants d'Ervath, Negolos et Easgan le laissant parler. Ce jugement, sauf surprise incroyable, devrait se terminer par l'établissement de l'innocence des présumés suspects, qui de suspects deviennent les invités du seigneur. Easgan se retire, arborant un visage neutre (mais bouillant secrètement de rage pour avoir perdu la face – il ne compte toutefois pas se venger des aventuriers, bien que l'on ne puisse pas considérer Easgan comme un allié).

Si les aventuriers ont empêchés la tentative contre Dame Kurna, rien de tout ceci ne se produit, mais il est fort possible qu'Easgan requiert l'aide de Negolos pour résoudre la situation assez préoccupante à Beldwin (les tensions palpables entre les communautés Dunlendings et Dunedains, l'influence manifeste d'un ordre maléfique mystérieux).

Les aventuriers sont logés chez le seigneur Negolos, un de ses serviteurs ayant confié que le seigneur voulait leur parler en privé. Ce dernier désire que les aventuriers lui rendent un service, en échange du jugement établi en leur faveur. Il parle du mécontentement grandissant des Dunlendings vis à vis des Dúnédains, de son mariage avec Sirris, une Daen Lintis qui a permis d'atténuer le problème, et des rumeurs grandissantes selon laquelle il maltraite sa femme. Il a peur que sa femme soit blessée si une rébellion devait se produire. Il aimerait donc que les aventuriers restent sur Beldwin sur les prochains jours pour identifier la source des rumeurs, le mécontentement Dunlending réel si il y a lieu, protéger sa femme si il y a lieu, et surtout empêcher une révolte ouverte (provenant peut être du seigneur Easgan).

Pour mener à bien leur enquête, un serviteur de Negolos va réserver plusieurs chambres dans l'auberge La Cuillère Dorée pour quelques jours (à la plus grande joie de l'aubergiste, qui éprouve quelques difficultés certaines à maintenir ouverte son auberge). Negolos est prêt à offrir une récompense substantielle, du genre de 5 PO/personne.

### L'enquête dans Beldwin

*(cette partie reprend le scénario 'Til Deaths Do Us Part, en le complétant, et en réadaptant les principaux npcs – Negolos, Ruthos, Gifas et Sirris à la période de la campagne)*

**Denrul** : le père de Sirris, un marchand Dunlending établi et bien considéré, autant par les Dunedains que par les Daen Lintis (car il les traite toujours en égal). Certains le voient comme un agent des Dunedains. La plupart des Dunedains admirent Denrul pour ses réalisations, mais le considèrent toujours comme Dunlending, donc inférieur, et cela transparaît dans leurs rapports avec lui. Il a perdu son épouse il y a une dizaine d'années suite à une vague d'épidémies, au temps des troubles ayant agité le Westmarch et des seigneurs de guerre (TA 1390).

**Sirris** : la jeune épouse du Seigneur Negolos, qui a été kidnappée par Ruthos, l'un de ceux

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

hostiles aux Dúnedains. Son père lui a donné une éducation de style Dunedain, n'hésitant pas à l'envoyer en compagnie de quelques serviteurs à Minas Anor.

**Gifas** : une vieille femme experte en magie et en dissimulation, qui est du même clan que Ruthos, c'est à dire du clan Mar Hogo, une sous section du clan Sonmar. Elle a pris pour tous l'apparence de la jeune Sirris, et cela lui plait d'apparaître déguisée et de recevoir respect et amour de la part des autres. Elle ne se préoccupe pas de la motivation de Ruthos pour exacerber les tensions entre Dunlending et Dunedains, elle se contente de jouer parfaitement son rôle et de servir son clan.

**Ruthos** : le fils d'un seigneur de guerre ayant dominé la région peu après la première offensive d'Angmar, il est violemment opposé à la tutelle des Dúnedains. C'est le leader incontesté du clan Mar Hogo, mais aussi de tous les Dunlendings qui ont une prédisposition à la haine envers les Dunedains. C'est un homme assez charismatique qui arrive à ses fins non pas par la force mais par la subtilité et la supercherie. Le plan actuel de révolte Dunlending est de lui, et c'est pour cela qu'il a envoyé Gifas.

**Negolos** : un homme assez jeune qui vient de succéder à son père, décédé il y a trois ans suite aux troubles ayant agité le Westmarch. Il vient juste de se marier, et fait de son mieux pour remplacer son père, et surtout maintenir la paix, ce qui est loin d'être évident, en considérant les nombreux problèmes entre Dunlending et Dunedain.

En tant qu'étrangers, requérir l'information nécessaire pour stopper les Dunlendings hostiles peut s'avérer très difficile, car il y a une méfiance bien palpable, qui ne peut être atténuée qu'en parlant longuement et calmement avec les principaux habitants. La plupart d'entre eux sont très déçus et en colère contre le seigneur Negolos, qui avait pourtant épousé l'une des leurs, et qui semble traiter son épouse très mal (des marques laissent apparaître qu'elle a été frappée par son époux).

### Les différents protagonistes

Ruthos : le leader du clan Mar Hogo méprise et haït ouvertement les Dúnedains et leur attitude arrogante et sectaire. Ruthos s'est élevé en des termes très dur contre le mariage de Sirris avec Negolos. Il se trouve soit à la place forte du clan Mar Hogo (située à quelques 15 kilomètres au sud de Beldwin), soit à la petite maison où Sirris est détenue, ou peut encore affronter directement les aventuriers si ceux-ci représentent une menace. Si le groupe cherche à le contacter, la réception que ses guerriers et lui leur réserveront sera assez froide, limite hostile. Ruthos répond à toute question, mais le plus rapidement possible, en évitant de susciter la suspicion, dans le but évident d'éloigner les aventuriers. S'il se sent menacé, ses hommes attaquent les aventuriers, tandis que lui tente le tout pour le tout pour s'échapper, pour régler le sort définitivement à Sirris, et ainsi drainer définitivement autour de lui l'hostilité des Dunlendings envers les Dunedains.

Le seigneur Easgan : (qui se méfie ouvertement les Dúnedains, bien qu'il éprouve un certain respect pour Negolos) serait sur le point de s'exprimer publiquement au Hall de la Cité (#12), en présence des principaux notables de la ville, pour y évoquer les graves manques à la sécurité dans la ville, avec les agressions répétées à l'encontre des négociants de la ville, l'incendie de certains bâtiments à l'extrémité de la ville. Une victime expiatoire est désignée, les Dúnedains, qui par faiblesse ou lâcheté, ne font rien pour rétablir l'ordre. Mais il hésite encore sur la conduite à tenir, et retarde son engagement, au grand dépit des ultras du clan Mar Hogo.

Sirris : est appréciée en ville. Tout le monde la connaît. Toutefois, son père Denrul trouve que son attitude est étrange depuis quelques temps. Miren, la meilleure amie de Sirris, a quelques soupçons concernant Sirris, elle a longtemps été la meilleure amie de Sirris ainsi que sa dame de compagnie. Lorsque Gifas a remplacé Sirris, celle-ci a congédié Miren sous un prétexte futile, car Gifas sait intuitivement que Miren pourrait la perdre si elle la fréquentait trop.

Deux autres personnes suspectent le pot aux roses. Le premier est Finard, un vieil homme, qui pense que Sirris n'est pas ce qu'elle paraît être, une vieille femme. Mais Finard n'est pas trop crédible. Personne ne croit son histoire, lui qui apparaît souvent avec une bouteille et qui est assez souvent soul. Juste au cas où, Finard est espionné par les hommes de Ruthos, au cas où quelqu'un croirait son histoire. Il y a également une jeune fille nommée Glinis, qui est née avec une capacité naturelle pour percevoir les illusions magiques. Elle sait qu'elle est la seule à voir Sirris tel qu'elle est vraiment, une vieille femme très laide, mais elle ne sait pas à qui dire cela. Quand elle était plus

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

jeune, elle a eue auprès de ses parents une sévère admonestation après qu'elle eut révélée à tous les tours secrets d'un enchanteur itinérant. Depuis, elle hésite à parler à quelqu'un de ce qu'elle a vu. Mais elle sent qu'elle doit le dire à quelqu'un, car confusément elle pense que Dame Sirris pourrait courir un danger.

Dame Kurna : après avoir été mortellement blessée, est enlevée dans la nuit. Un masque de vautour est laissé sur place. Si cet événement survient, cela décide Easgan sur la conduite à tenir. Dès le lendemain, il entame une violente diatribe contre l'occupant Dûnedain, accusé de tous les maux (ce qui déclenche le début d'une révolte).

### Vers la résolution du mystère

Sirris joue le rôle de l'épouse attentive, demandant à ses gentils gardiens d'aller faire des courses en sa compagnie en ville. Elle essaye de ne pas quitter d'une semelle les aventuriers, ce qui va leur compliquer la tâche. Mais en réalité (et de nombreux témoignages concordent), le vrai problème est Sirris. Elle n'est pas ce qu'elle paraît être. Malheureusement, toute action agressive envers elle risque de mal tourner, que ce soit en ville (où les habitants prendront la défense de Sirris) ou au château (avec les gardes qui attaqueront les aventuriers avec enthousiasme).

Découvrir la supercherie nécessite un jet de résistance contre Essence (à -30 s'il n'y a aucune suspicion, à 0 s'ils la voient après avoir écouté les suspicions de Negolos ou de Denrul, à +10 s'ils ont discuté avec des personnes ayant décelé Gifas derrière Sirris). Si elle est découverte, elle tente en premier lieu de s'assurer le support de ceux qui croient qu'elle est réellement Sirris, en second lieu s'enfuit mais évite de se servir de ses pouvoirs magiques. Si elle ne peut s'échapper, et si elle réalise qu'elle peut mourir, elle se rend.

A ce moment là, il n'est pas trop difficile de lui faire avouer où est retenu la vraie, c'est à dire dans une petite maison isolée dans la campagne (protégée par 10 hommes du clan Mar Hago). Libérer Sirris n'est plus alors qu'une question d'armes et de temps. La description précise de la ville de Beldwin, de la forteresse du clan, ainsi que de la petite maison, se trouve dans le supplément Tales of the Westmarch.

### Personnages Non Joueurs

Gifas Sorcière Daen Lintis Niveau 8

PdC 62, sans armure, BD +40, Dague 65, Lancée de Dagues 55

Fo 60, Ag 62, Co 80, Ig 79 It 94 Pr 66, Compétences Connaissance des Herbes 50, Filature/Dissimulation 30, Histoire raciale 60, Runes 80, Attunement 80, Shock Bolt 40, Embuscade 4, Utilisation de Poisons 60, Ventriloquisme 30, Hypnotisme 45, Jouer la comédie 50  
Dague +10, Robe +10 au BD, bague PP \*3, 32 PP, Listes de sort : sorcier et au choix

Ruthos Voleur Daen Lintis Niveau 8

PdC 76, Cottes de Mailles, BD +35 (dont bouclier), Epée 100, Arc long 90

Fo 85, Ag 80, Co 72, Ig 72 It 72 Pr 74 Compétences Equitation 40, Embuscade 4, Perception 30, Tactique 50, Eloquence 45, Diplomatie 30, Interrogatoire 60, Leadership 45, Jouer la comédie 40  
+10 épée large, javelots +5, bouclier +10

Gardes de clan (15) Niveau 8, PdC 105, Cuir Souple, BD 45, Epée ou Hache 100, Arbalète 70 (toujours à cheval)

Guerriers adultes (75) Niveau 3, PdC 60, Cuir Souple, BD 25, Hache 60, Arbalète 40

Jeunes Guerriers (50) Niveau 1, PdC 45, Cuir Souple, BD 30, Hache 40, Arbalète 40

### Une cabane bien dissimulée

Une fois le kidnapping de l'épouse de Negolos résolu et des rumeurs d'une révolte écartée, les aventuriers souhaiteront peut être se mettre sur les traces d'Ervath (surtout si ce dernier a enlevé l'épouse du chef Easgan), après les nombreux témoignages attestant de sa présence à Beldwin il y a quelques jours ou quelques lunes. Les survivants des brigands peuvent les amener sur le lieu où ils ont vu Ervath. A part quelques traces, il n'y a rien d'intéressant, mis à part une petite cabane en ruines à flanc de montagne, dans une dense forêt de chênes.

Le gardien de la cabane, un certain Eniad, est loin d'être un fanatique. Il s'est laissé entraîner

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

dans cet ordre par méfiance des elfes et pour le pouvoir. Il en est revenu depuis, et n'est pas entièrement satisfait de sa vie de brigand. Il aspire donc à une meilleure vie, les aventuriers peuvent lui montrer qu'il n'est pas trop tard pour se racheter. Il ne cherche pas particulièrement l'affrontement (bien qu'en théorie il le devrait), et se montre loyal dans son comportement, demandant juste à ce que l'on le laisse partir. En retour, il indiquera tout ce qu'il sait sur l'Ordre, notamment les papiers cachés.

En fouillant cette cabane, il est possible de trouver quelques manuscrits écrits en langage commun relatif aux aventuriers (des notes d'espionnage relatant leurs activités de Tharbad jusqu'à Beldwin, sur leurs traits de caractère et sur leur famille). Ces notes d'espionnage ont été compilées par diverses personnes, une personne à la Dernière Auberge, plusieurs à Tharbad (dont vraisemblablement l'aubergiste de la Dame Blanche), à Larach Duhnnan.

Il y a aussi quelques notes sur les régions du Cardolan (l'équilibre fragile entre les Hiri), et notamment de la ville de Lond Gwathló (qui sera plus tard connue sous le nom de Sudúri), avec la mention d'un dénommé Sournois, négociant de vin et spiritueux à Lond Gwathló, et qui est indiqué comme étant un agent de premier d'ordre du Corbeau Noir (alias le vieux moine).

En lisant entre les lignes, il est possible de comprendre que les espions cherchent à déstabiliser le royaume du Cardolan, et comme l'entente entre les princes du Cardolan n'est pas des plus parfaites, cette entreprise n'en sera que plus facilitée, d'autant plus qu'ils ont de nombreux agents sur place, dont un certain Sournois. Les brigands sont également une source d'information non négligeable, ils connaissent deux de leurs chefs, le mystérieux vieux moine qui paraît insaisissable, Ervath qui aurait dû mourir (aurait il eu un frère jumeau ?). Ils devraient agir rapidement à Lond Gwathló, à l'occasion de la Foire Estivale (qui se déroule d'ici un mois – juste le temps nécessaire pour effectuer le voyage), pour profiter du fait que trois Hiri du Cardolan sont présents lors de ces festivités.

### Vers les Montagnes Blanches et l'Oracle

Après la fouille de la caravane, les aventuriers peuvent se diriger droit sur le site de l'Oracle (dont ils apprennent l'existence à Beldwin), (sachant que les assassins ont été recrutés par une mystérieuse personne non loin de ce site justement) qui peut répondre à n'importe laquelle des questions, à condition d'y mettre le prix en retour, de passer les tests de l'Oracle. Une seule question est autorisée par personne.

Mais pour accéder à l'oracle il faut en être digne. Trois tests sont nécessaires :

- le sens de la direction dans la forêt. Les Huorns sont les gardiens du temple, qui sont capables de lire les intentions des voyageurs et s'ils sont dignes de passer. S'ils ne sont pas surs, les voyageurs sont déroutés. Cela peut arriver plusieurs fois selon les intentions des voyageurs. Les Huorns n'attaquent pas, sauf si les voyageurs manifestent clairement leur hostilité contre eux ou les arbres.

- les trois portes de la connaissance, sur une colline au centre d'une vaste clairière, avec au devant une entrée en pierre, et à l'opposé de la colline trois portes de taille non égale. Au dessus de l'entrée, il y a une inscription, que chaque voyageur lit dans sa langue natale, « Que ceux qui recherchent la connaissance doivent choisir leur chemin pour prouver leur valeur. ». Pour réussir ce test, le voyageur doit entrer, tout en restant pur de cœur et courageux. Les pièces sous la colline sont la base de ce test.

- le labyrinthe de la pureté avec des situations possibles (une seule personne à la fois)

**Richesse / Vie** Un immense trésor constitué de pièces d'or et de gemmes est amassé là, avec aucun gardien. A côté pousse quelques plantes. Sur un jet de connaissances des plantes ou d'herboristerie réussie, il est possible d'identifier qu'il s'agit là d'une plante permettant de préserver la vie : l'Olvar. Réussite de l'épreuve si l'Olvar est cueilli. Même après avoir quitté le labyrinthe, l'aventurier conserve ce qu'il a acquis.

**Pouvoir / Bien** Un arbre où pousse des beaux fruits jaunes. C'est l'arbre de la connaissance. Non loin coule une fontaine. Encore plus loin une rivière et une ville en flammes. Se rafraîchir à la fontaine et se diriger vers la ville indique la réussite de l'épreuve.

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

**Travail Manuel / Magie** : un amas de pierre empêche d'accéder à la pièce suivante. Est posé sur le sol une vieille pelle qui risque de se casser à tout instant, ou un anneau (pour détruire l'amas de pierre). Une fois l'amas de pierre dégagé, la porte est accessible. Réussite de l'épreuve en utilisant la pelle.

**Inconvénient / Vie** : de nombreux mendiants se dirigent vers toi. Ils sont affligés de nombreuses blessures. Ils ne pourront pas survivre bien longtemps, à moins qu'un bienfait ne soit accompli. Offrir de l'or en suffisance (pour que ces hommes soient tous soignés), ou une épée (pour que ces hommes puissent combattre) signifie que l'épreuve est réussie.

**Inconvénient / Mal** : un homme s'apprête à combattre contre un ennemi armuré en noir et doté d'une épée noire. Il n'a aucune chance. Il regarde dans ta direction, l'air suppliant. Il possède une armure. S'il avait une épée, il pourrait combattre. Se désintéresser de l'homme dans la détresse est un acte mauvais. Lui donner un moyen de combattre et/ou participer soi-même au combat est un acte bon, signifiant que l'épreuve est réussie.

**Travail / Mal** : un homme à cheval est en train d'assigner ses tâches à ses esclaves. Tu fais partie de l'un d'entre eux. Des gardes à l'aspect mauvais te surveillent. Travailler sous les ordres de l'ennemi (parce que la situation est trop difficile) puis se révolter témoigne que l'épreuve est réussie.

Si une épreuve est réussie, le personnage quitte la pièce en ayant la même taille. Sinon, il est réduit d'un quart, et il ne s'en rend compte qu'à la sortie du labyrinthe, et lorsque tous ont passé l'épreuve. Une fois les épreuves réussies, ceux qui ont réussi peuvent poser leur question à l'Oracle. Les autres ne peuvent qu'attendre. L'Oracle fait de toute façon référence dans l'une des prophéties allusion à un Possédé (ou quelqu'un qui suit aveuglément les ordres des Forces Obscures) vêtu d'une robe de bure qui représente un danger de taille pour la région du Westmarch et pour l'Arnor dans son ensemble. Il est accompagné par des alliés puissants qui l'aident dans sa tâche de subversion. Il ressemble étrangement à Ervath. Ce dernier s'est dirigé vers Derwath et Tilmendir.

L'Oracle peut aider les aventuriers dans la situation présente, en indiquant par exemple, que « parfois certaines personnes ne sont pas ce qu'ils paraissent être », allusion obscure à Gifas jouant le rôle de Sirris, ou indiquer de manière plus ou moins précise que leur prochaine destination est Derwath.

### La prophétie de l'Oracle

*Le corbeau noir s'est relevé. Le premier de la triade est animé d'une volonté farouche et inhumaine, c'est le Possédé. Cet être est la pierre de lance d'une organisation mystérieuse qui si elle arrive à ses fins pourraient menacer l'équilibre de ces belles contrées à jamais. Il a de nombreux serviteurs. Le second d'entre eux, si ce n'est le principal, est un moine au visage balafré et au cœur noir rempli de traîtrises. Cherchez le vers l'Ouest, il s'y trouve, mais pas pour longtemps. Et enfin le troisième, que peu se vantent d'avoir vu son vrai visage, fut un mort en sursis.*

### Arrivée à Derwath

*(cette partie reprend le scénario the Homecoming, Derwath étant bien la première destination du mystérieux moine ou Ervath)*

Ne sachant pas trop où chercher le possédé (tel que l'a défini l'Oracle), il est probable que les aventuriers, arrivant à la fin de la journée, prennent chambre et repas à Derwath. Ils ont le choix entre une taverne (la pire de toute la ville, mais quand même mieux que certains bouges de Tharbad, #6), une autre taverne (assez commune, #10), une auberge (assez commune, fréquentée par les marchands et aux tarifs moyens, #19), A la faucille étincelante (la meilleure auberge de la ville, sur 3 étages, avec un excellent restaurant fréquenté par la classe aisée, #47), Au loup blanc (comporte le plus de chambres dans la ville pour un prix assez correct, #52).

### Les différents protagonistes

Miconur : le second fils du Seigneur Targen, un Dúnedain âgé de 30 ans. Il est assez grand (1m90), et a des yeux bleus pâles, signe de son ascendance Númenoreenne. C'est un génie de l'étude. Il en a appris plus en cinq ans que d'autres en dix ans. Malheureusement, depuis l'enfance il a été en conflit avec son frère Carnil, qui est plus apte au métier des armes, et il en a grandement

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

souffert. Ce ressentiment est toujours en vigueur aujourd'hui, il s'est même transformé peu à peu en haine.

Il y a cinq ans, il est parti à Lond Ernil pour en apprendre plus sur les arts magiques, l'astrologie et l'histoire et la géographie de son pays. Il a été pris sous tutelle d'un sage qui malheureusement était un adepte du Sombre Ennemi. Le sage lui enseigna l'histoire, l'astrologie, la géographie des peuples, les arts magiques en lui instillant subtilement une haine de son propre peuple, avec en particulier de son père et de son frère aîné. Le sage a vu clair en Miconur, son instabilité mentale flagrante, et s'en est servi comme d'un pion. En termes assez clair, il est maintenant possédé par un esprit de haine qui le pousse maintenant à combattre son propre peuple.

Son mentor n'approuvait pas son retour en Westmarch, mais sa haine et ses compétences ont augmenté à un point tel qu'il ne pouvait être stoppé. Dans un éclat de colère, Miconur tua son mentor et se dirigea vers Derwath. Il pense qu'il a tué son mentor, ce qui est inexact, car bien au contraire, son mentor a survécu et surveille de loin les actes de son élève. La folie de Miconur le rend impossible à raisonner, et lui donne un bonus de +40 aux jets de sauvegarde contre les manipulations ou les attaques mentales. Il est un sorcier de 8<sup>ème</sup> niveau qui a sous son contrôle environ 40 hommes de milice, qu'il n'hésitera pas à sacrifier si besoin est pour tuer ses ennemis. Tel n'est pas le cas de son jeune frère Galendur, la seule personne qu'il a réellement aimé, et qu'il ne forcera pas au combat comme les autres.

Carnil : le plus vieux des trois frères, et le meilleur aux armes et bon administrateur, la raison pour laquelle son frère est parti. Il n'a pas connaissance du ressentiment de son frère. Il est âgé de 50 ans, a des cheveux noirs et des yeux gris sombres, et est un bon guerrier (7<sup>ème</sup> Niveau).

Galendur : le jeune frère de Miconur, qui ressemble plus à Carnil, mais qui durant son enfance a été plus proche de Miconur car seulement deux ans les séparent. Galendur a 28 ans, il a des cheveux noirs et des yeux bleus. Bien qu'il apparaisse comme moins sérieux que Carnil, il prend ses responsabilités en tant qu'officier de la milice très au sérieux. Il est ranger (5<sup>ème</sup> Niveau), et est de ceux qui reconnaissent l'importance des rangers.

Garnoc : chef de la milice, un homme assez robuste et fier de son commandement qui est tout dévoué à son seigneur et maître, Targen, et ses fils Carnil, Miconur et Galendur. Il est assez violent, du fait du contrôle opéré sur lui par Miconur. Il considère que toutes les rumeurs en ville concernant les raids sont largement infondés et pour la plupart inventés. Il chargera d'ailleurs Adeyn de trouver des preuves pour mettre à mal ces rumeurs.

Adeyn : l'intendant du château et ancien précepteur des fils de Targen. Il a toujours été l'ami fidèle de Garnoc, ce qui au passage lui a sauvé la vie, car Miconur ne l'a jamais très bien considéré, tout comme Carnil. C'est un homme rusé mais aussi un peu lâche, qui craint pour sa vie et qui se demande comment remplir la tâche que lui confie Garnoc sans (trop) éveiller ses soupçons. Adeyn n'est pas possédé par Miconur, et pour cette raison, des brigands le suivent discrètement pour s'assurer de son silence, ou de son trépas si cela s'avérait nécessaire.

Elharian : nouveau venu à Derwath, Elharian est un jeune mage auquel peu de villageois font confiance pour la bonne raison que c'est un utilisateur de magie. Il n'a pas fait beaucoup d'affaires. Il sait qu'il se passe quelque chose en ville et que les miliciens ne doivent pas être comme d'habitude, il doit y avoir quelqu'un qui les manipule, mais il ne sait pas trop qui, comme il vient d'arriver en ville. C'est quelqu'un de confiance qui jusqu'à présent est resté assez discret, ayant des relations avec l'astrologue Garamund et le lettré Cadoc (#37). Il est malheureusement menacé, non pas directement par Miconur, mais par les villageois, qui voient en lui un parfait bouc émissaire.

Cadoc : lettré de Derwath. Il sera victime d'un accident de chasse (ou une chute de falaise alors qu'il prenait des relevés topographiques) quelques jours (heures ?) après l'arrivée des aventuriers en ville. Il fait partie de ceux que Miconur déteste. Il est assez froid envers les étrangers, et considère que c'est le mage qui est à la source de tous les problèmes (cette opinion est partagée par bon nombre de villageois, qui finiront par assaillir la maison du pauvre mage, l'extirper pour le conduire à un bûcher ... qui ne résoudra malheureusement rien du tout).

Le vieux moine : bien qu'il n'intervienne pas directement dans ce scénario (certains villageois



## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

peuvent l'avoir vu – impossible de le pister), il est nécessaire de le présenter ici en quelques lignes. Il fait partie, tout comme Ervath, d'un Ordre Secret dont le but ultime est de réunifier l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur et de les placer sous la tutelle de l'Angmar. Il comptait se servir de Miconur pour de noirs projets de subversion des autorités de Tharbad et d'Annuminas, mais il a un petit peu été pris de court par l'instabilité mentale de son élève. Il a même failli mourir, et pour beaucoup il est mort. Il cherche donc à le récupérer, en attirant le moins possible l'attention sur lui. Miconur le connaissait sous le nom d'Alpharan, mais il est probable que ce ne soit pas son vrai nom.

Jozein l'assassin : après la soi-disant mort du mentor de Miconur, les proches du mentor ont découvert le soi-disant cadavre, et postulé que Miconur pourrait rejoindre sa ville natale. Après quelques recherches, il en a été conclu que le retour de Miconur pourrait perturber l'équilibre des forces maléfiques dans la région (Earthwell). En conséquence, un agent, déguisé en marchand de cordes et de vêtements a été envoyé pour régler la situation. Il planifie de tuer dans la plus grande discrétion Miconur

### L'enquête en ville

Les aventuriers peuvent être alertés par le fait qu'il se passe réellement quelque chose d'anormal en assistant aux activités assez dérangeantes de la milice, mettant le feu à une boutique ou frappant et/ou insultant une pauvre vieille femme. En effet, la ville est actuellement sous la coupe d'une milice particulièrement cruelle, les aventuriers sont les témoins d'une scène où des miliciens sont en train de frapper injustement une vieille femme qui avait osé leur parler. La nuit, ils peuvent être le témoin d'autres scènes particulièrement horribles, par exemple un incendie de fermes, l'emprisonnement de citoyens. Par rapport à Beldwin où tout était normal, Derwath semble être sous la coupe d'esprits malins.

### Quelques éléments d'information en ville ou dans les environs :

- l'astrologue Garamund a repéré qu'une équipe de la milice ont été rappelés au bout de dix jours au château de Tilmendir pour être remplacés par d'autres alors qu'une équipe de la milice reste affectée en ville pendant deux mois. Ces hommes agissaient de façon presque normale, s'opposant plusieurs fois aux actes des autres miliciens, alors qu'ils étaient brutaux à leur arrivée il y a deux semaines (cela est dû au fait que les effets des sorts et des herbes que Miconur a utilisé sur eux ont commencé à s'amenuiser).

- les villageois ont beaucoup à dire sur les miliciens - beaucoup de ces hommes ont de la famille en ville, ils s'inquiètent de leur comportement étrange. Les villageois s'opposent à ce que les aventuriers attaquent ouvertement les miliciens, sans chercher à comprendre que les miliciens ne sont pas totalement responsables de leur état actuel.

- certains commerçants ont vu l'un des fils du seigneur Targen (Galendur) en compagnie d'un homme vêtu d'une peau de mouton, avec une barbe de plusieurs jours, une longue cicatrice à la bouche et des cheveux noirâtres (c'est tout à fait la description d'Ervath). Quand à savoir où ce dernier est parti, il y en a qui disent qu'il est parti vers l'Est pour rejoindre sur la berge du fleuve un vieux moine qui l'attendait, d'autres qu'il est parti pour Beldwin, et enfin d'autres pensent que c'est tout simplement un serviteur de Galendur ou à la rigueur un homme d'armes.

- les problèmes des villageois (incendies, maladie de l'un des leurs, attaque de brigands suspects). Les villageois répondent aux questions, un peu méfiants, tout en demandant l'identité des aventuriers et la raison de leur enquête.

- dans les environs de Derwath, il y a effectivement des brigands, mais il s'agit en réalité d'hommes de la milice grimés, qui comme les miliciens attaqueront à la plus petite provocation et en force. Ils peuvent être rencontrés lors d'un incendie de ferme par exemple. Il y a des traces de pas dans les forêts environnantes, et quelques possessions perdues des pseudo-brigands (une preuve que les apparences sont parfois trompeuses, avec les possessions identifiées par les villageois comme appartenant à un ou plusieurs membres spécifiques de la milice).

Il est bien important de constater qu'il y a de nombreux obstacles à la résolution du mystère. Tout d'abord la présence d'un assassin et d'un mystérieux moine, que peu de personnes ont vus. L'assassin cherche à mettre des batons dans les roues des aventuriers (si besoin en montant une embuscade de brigands), pour lui permettre d'assassiner Miconur tranquillement. Ensuite, le fait que

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

les hommes de la milice ne devraient pas être blessés gravement, sous peine de s'attirer les foudres des locaux.

### La réunion du Conseil

En milieu de journée, un échantillon non négligeable de la population de Derwath se réunit dans la salle du Conseil (#26) pour discuter en présence des représentants du Seigneur Targen (son fils Galendur, le chef de la milice Garnoc, l'intendant du château Adeyn) de la situation en ville. Les villageois, inquiets et un peu remontés, font ainsi référence à :

- La maladie assez longue de Dera, qui traîne depuis plusieurs jours (peu de temps après les comportements violents de la milice) et qui est pourtant d'après tous une guérisseuse assez talentueuse (#56). Dera, si interrogée, n'a rien constaté de particulier sortant de l'ordinaire, si ce n'est les esprits qui s'agitent. Elle conseille d'aller voir l'astrologue Garamund ou le mage Elharian qui pourrait plus les renseigner qu'elle, clouée dans son lit depuis maintenant une lune (soit avant le retour de Miconur, donc fausse piste).
- Quelques bâtiments en ville – notamment le théâtre (#14), la demeure de l'argentier (#27) et du Joaillier (#53) - qui ont brûlés (il semblerait, selon les miliciens, que des bandits sont à l'œuvre dans les campagnes).
- Quelques bâtiments portent la trace de griffes, et quelques peaux de bête (renard, loup ou lynx) ont été retrouvées un peu partout dans la ville. Bien sur, ces peaux de bêtes ressemblent aux masques des suivants d'Ervath lors de la tentative d'assassinat du Chancelier Nimhir (voir Traquenards à Tharbad).

A tout ceci, Galendur apparaît légèrement troublé, il confie la tâche d'enquêter dans le village au chef de la milice Garnoc et à l'intendant Adeyn, tandis que lui retourne au château. Finalement, plusieurs pistes conduisent au château en lui-même de part les nombreux témoignages des villageois (le vieux moine pourrait s'être dirigé par là, la curiosité ou l'inquiétude de ne plus voir depuis plusieurs jours le seigneur Targen, atteint d'une fièvre assez forte paraît il) ou d'Adeyn, qui fera part de ses suspicions envers Miconur – si toutefois il en a le temps, considérant ses anges gardiens traînant à ses basques. Il a surpris il y a quelques jours un entretien secret avec un vieux moine et un homme avec un masque. Il ne sait que faire, il n'a pas osé alerter la population de peur d'une émeute. Ou encore le mage Elharian, s'il réussit à échapper au sort funeste qui l'attend.

### Au Château de Tilmendir

Si les aventuriers se dirigent vers le château, Miconur leur fait envoyer les gardes du château pour les accueillir amicalement et les escorter jusqu'au hall principal, où Galendur sera là pour les recevoir. Ce dernier explique que le seigneur Targen, son père, est malade, et qu'il ne peut donc pas les recevoir. S'ils le désirent vraiment, les aventuriers pourront quand même le voir, mais seulement un par un, car il est vraiment malade. S'ils ne veulent pas voir le seigneur Targen, il leur sera demandé de partir. S'ils deviennent accusateurs ou ennuyeux, ils seront escortés dehors par des gardes armés. La description du château, tout comme celle de la ville, se trouve dans le supplément Tales of the Westmarch, et n'est donc pas reproduit ici.

Miconur, via son frère Galendur, utilise cette tactique pour diviser les aventuriers en plusieurs petits groupes. Il commencera à lancer des sorts depuis une position cachée si cela est possible. S'il se trouve en sous nombre, malgré l'assistance des miliciens, il stoppera le combat et cherchera une position plus avantageuse dans le château. La seule exception à ceci est si Galendur est tué ou gravement blessé, auquel cas Miconur attaquera avec une incroyable férocité celui ou ceux qui ont porté les coups meurtriers.

Jozein, s'il est découvert en ville ou au château, essaiera de s'évader ou de se dissimuler. Si les aventuriers persistent à le poursuivre, il cherchera à prendre les aventuriers à part, de façon à en blesser un sérieusement pour pouvoir ensuite s'enfuir. S'il est rencontré au château, il cherchera à échapper au groupe. En ce qui concerne Jozein, le moins de témoins le meilleur. Rencontrer Jozein peut amener des questions du genre « Pourquoi un assassin a été envoyé pour tuer Miconur ? » ou « qui l'a envoyé ? ». S'il est capturé, il n'est pas facile de lui faire dire la vérité, mais cela peut conduire à la vérité concernant le Puits de la Terre, sa fonction, les forces en présence et comment

## Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

l'Ordre a été établi (voir supplément Tales of the Westmarch sections 2.6 The Forces of Evil et 6.2 The Earthwell).

### Les récompenses

La principale récompense est non monétaire, le remerciement du Seigneur Targen, de sa maisonnée, s'ils sont toujours en vie. Le Seigneur Targen et ses fils seront toutefois peinés de la mort de Miconur si ce dernier est mort et si ses derniers actes de possession leur ont été révélés. Le Seigneur Targen sera incapable de parler avec sérénité des derniers événements pendant plusieurs semaines, mais si au moins l'un de ses fils survit, il offrira aux aventuriers une récompense monétaire de 30 PO pour le groupe. Les villageois quant à eux offriront des services et des biens comme récompense, particulièrement ceux dont les fils sont revenus à leur état normal. Mais, si il y a des morts, leurs familles voudront voir le groupe arrêté, voire feront eux même vengeance.

## Scénario JRTM : Campagne de l'Armor 1406 – L'Oracle et le possédé (08)

### Personnages Non Joueurs

Targen, Guerrier Niveau 11

PdC 95, Cottes de Mailles, BD +35, Epée Large 120, Lance 95 Fo 76, Ag 72, Co 78, Ig 78 It 85 Pr 88, Compétences Musique 30, Perception 50, Arts Martiaux Coups 60/40, épée large +25, lance +10, bouclier

Miconur, Sorcier Niveau 8

PdC 60, Sans armure, BD +60, Bâton 55, Dague 40 Fo 68, Ag 91, Co 67, Ig 94 It 74 Pr 82, Compétences Savoir des Poisons 80, Utilisation des Poisons 75 Leadership 50, Séduction 55, *Attunement* 50, Runes 70, Perception 75 +20 robes, \*4pp bandeau, Bottes de *Longdoor* 3 fois par jour, Bâton *Touch of Disruption* +15, dague Toutes les listes de Sorcier de Base, *Spell Wall*, *Lesser Illusion et Unbarring Ways* jusqu'au niveau 10 *Shield Mastery*, *Lofty Bridge*, *Invisible Ways* jusqu'au niveau 5

Galendur, Ranger Niveau 5

PdC 95, Cuir Souple, BD +15, Epée Large 85, Arc 90 Fo 88, Ag 97, Co 85, Ig 73 It 71 Pr 76, Compétences Pister 40 Nager 30 Grimper 20 Equitation 40 Perception 50 épée large +5 (+3 sorts Rangers), 5 PP, Liste de base du Ranger, *Natures Guises*, *Inner Walls*

Carnil, Guerrier Niveau 7

PdC 72, Cottes de Mailles, BD +35, Epée Large 95, Arc 70 Fo 88, Ag 87, Co 91, Ig 69 It 67 Pr 86, Compétences Administration 35, Organisation militaire 40, Guerre de siège 30, Tactiques 20, Equitation 45, Perception 40, Diplomatie 40 épée large +10, +10 arc composite, +15 armure

Jozein, Assassin Niveau 9

PdC 74, Cuir Souple, BD +50, Epée courte 75, Arc court 110 Fo 80, Ag 100, Co 72, Ig 74 It 73 Pr 86, Compétences Acrobatie 40, Connaissance du Poison 50, Utilisation/Enlever Poison 80, *Tumbling Evasion* 40, Perception 60, Equitation 40, Pister 70, Embuscade 8, Filature/Dissimulation 75, Grimper 70, Défense adrénale +30, Martial Arts Sweeps 1 :70 2 :50 ; +10 épée courte, +10 arc court, +20 BD bracelet, ceinture d'invisibilité 3/jour, anneau de stockage de sorts (Téléportation, *Longdoor*, Invisibilité), vêtements de camouflage, mécanisme d'auto destruction (voir descriptif du personnage section 2.6 The Assassin)